



Actualité | Jeu vidéo

Detroit : Become Human, de David Cage

Cas de conscience



Serge Tisseron

Psychiatre, docteur en psychologie, habilité à diriger des recherches, chercheur associé au Centre de recherches psychanalyse, médecine et société à l'université Paris-Diderot, membre de l'Académie des technologies. Il est aussi producteur de l'émission *Matières à penser : des machines et des hommes* sur France Culture. Site: sergetisseron.com

Peut-être avez-vous vu *Detroit*, le film ? Dans ce cas, oubliez celui-ci avant de lire ce qui suit. Et partez à la rencontre d'un monde de robots dotés de conscience... qui pourrait bientôt être le nôtre !

Une jeune femme, prénommée Kara, est recrutée par Todd, un quadragénaire qui élève seul sa très jeune fille, Alice. Kara a pour responsabilité de s'occuper de la maison, et surtout d'Alice. Elle s'en acquitte consciencieusement mais un soir, visiblement sous l'emprise de la boisson, Todd se met brutalement en colère. Il parle de son ex-compagne qui l'a quitté et tourne sa rage contre leur fille. Il l'insulte, la poursuit, ceinturon à la main, et bientôt la maison retentit des hurlements de la fillette.

Et vous, que feriez-vous ?

Confrontés à une telle scène au cinéma, nous retiendrions probablement notre souffle en attendant la suite. Kara va-t-elle se boucher les oreilles en pleurant, considérant que la situation la dépasse, s'enfuir, alerter la police – qui risque d'arriver trop tard – ou bien tenter de s'interposer entre Todd et Alice ? Mais, justement, *Detroit* n'est pas un film ! C'est un jeu vidéo, le dernier réalisé par David Cage. Et là, c'est vous qui devez décider de la suite de l'histoire en dirigeant Kara. Vous pouvez par exemple tenter de calmer Todd, en choisissant minutieusement vos mots. *Detroit* – c'est l'une de ses originalités – permet en effet de changer le cours des choses non seulement en utilisant l'agilité et la force musculaire des personnages, mais aussi grâce à la parole.

Dans ce jeu, toutes les situations peuvent être réglées de trois façons : l'attaque, la fuite et la négociation. Vous commencerez donc probablement par essayer de calmer Todd. Mais il se révèle incapable de vous écouter. Il vous intime même l'ordre de rester pendant qu'il frappe Alice. Pourquoi lui obéiriez-vous ? Parce que Kara – vous donc – n'est pas un être humain libre de ses décisions, mais un robot programmé pour obéir ! Comment libérer Kara de sa condition et sauver la fillette ? À vous de le décider.

Une succession de dilemmes moraux

Kara a été embauchée pour veiller sur Alice, éviter qu'il lui arrive du mal. C'est Todd, son propriétaire, qui le lui a dit. Or, elle le voit faire du mal à sa fille, beaucoup de mal, sans avoir le droit de réagir. Comment sortir du conflit entre ces deux ordres contradictoires ? Kara ne disjuncte pas, comme le célèbre robot du film *Planète interdite*¹, elle ne s'autodétruit pas mais échappe à cette double contrainte en accédant à la liberté et, ce faisant, vous permet de découvrir la vôtre. Puisque raisonner Todd ne sert à rien, sans doute allez-vous essayer de vous interposer. Mais si vous n'arrivez pas à utiliser habilement les maigres forces de Kara, il vous détruira... Il se trouve qu'en faisant le ménage, vous avez découvert un pistolet dans un tiroir. Allez-vous le chercher et menacer Todd ? S'il tente de vous assommer, osez-vous tirer sur lui ? Si vous hésitez, il risque de vous arracher l'arme des mains.

Récemment, en France, une femme condamnée à dix ans de prison pour avoir tué son mari qui la maltraitait, frappait et

1. Du réalisateur américain Fred McLeod Wilcox, 1956.



violait ses enfants depuis des années, a finalement été graciée, sous la pression populaire². L'histoire de Kara rappelle aussi le film *The Burning Bed*³, sorti en 1984, avec Farrah Fawcett. L'actrice jouait le rôle de Francine Hughes, une femme au foyer victime de terribles tortures psychologiques et d'agressions physiques de la part de son époux, qui maltraitait aussi physiquement et verbalement leurs trois enfants. Une nuit, Francine s'est enfuie avec eux après avoir mis le feu à leur maison pendant que son mari dormait. Ce film semble avoir inspiré plusieurs crimes de femmes victimes de violences, qui s'en sont prises à leur agresseur, mais il a surtout incité beaucoup d'entre elles à fuir une situation familiale abusive. Dans *Detroit*, le dilemme est le même : jusqu'où s'accorde-t-on le droit d'utiliser la violence pour échapper à une persécution familiale ?

Des robots plus humains que les hommes

Imaginons que vous choisissiez de ne pas tirer sur Todd et que vous parveniez à l'assommer. Vous pouvez alors vous enfuir avec Alice, et rencontrer de nombreuses situations où vos choix se révèlent déterminants pour la suite. Par exemple : il pleut à verse, il fait très froid, Alice est trempée. Kara – c'est-à-dire vous-même – endosse maintenant un rôle maternel par rapport à la petite fille, qui risque de tomber malade : elle grelotte déjà. Vous vous réfugiez toutes les deux dans une laverie automatique ouverte tard le soir. Un client s'est endormi alors que sa lessive est terminée, propre et sèche. Allez-vous lui voler ses vêtements secs pour changer Alice ? Le vol, c'est mal... Nous le savons tous. Mais saint Augustin n'a-t-il pas écrit que, si l'on possède deux paires de chaussures, celle que nous ne portons pas revient au pauvre qui va pieds nus ?



Sur quelle morale allez-vous régler votre comportement ?

Plus vous avancez dans le jeu et faites des choix pour Kara et les autres androïdes dont vous êtes chargé, plus vous comprenez la détresse de ces robots exploités et méprisés et plus vous vous attachez à eux. Ce n'est pas pour rien que les premières épreuves à affronter sont des travaux ménagers ! Mettre en route la machine à laver, étendre la lessive, ramasser les papiers gras et autres canettes de bière vides que Todd laisse traîner, passer l'aspirateur, faire les lits, ranger les chambres, etc. Ainsi, vous n'aurez pas manqué d'éprouver l'amertume de l'employée de maison à laquelle son patron ne s'adresse que, au mieux, pour lui demander d'accomplir une tâche, au pire, pour lui faire un reproche. Mais vous aurez appris aussi, sans vous en rendre compte, à gérer les commandes qui vous permettront ensuite de sortir Kara de situations autrement plus embarrassantes !

Apprendre l'empathie

La plupart des situations que vous traverserez ensuite vous poseront des problèmes moraux. Faut-il voler de l'argent pour permettre à Alice de dormir au chaud dans un hôtel ou bien la laisser dormir dehors, au risque qu'elle soit agressée par un délinquant drogué ? Faut-il dérober des tickets de bus à une famille pauvre pour emmener la fillette au Canada, où elle sera en sécurité, ou

Devenir humain, ou l'épreuve de la liberté. *Detroit. Become human* est un jeu vidéo développé pour PlayStation 4 par la société Quantic Dream, disponible à partir du 25 mai 2018.

2. Jacqueline Sauvage, condamnée en octobre 2014, graciée par le président François Hollande en décembre 2016.

3. Du réalisateur américain Robert Greenwald, distribué en France sous le titre *Autopsie d'un meurtre*.

**Pour aller plus loin :**

- Entretien entre David Cage et Serge Tisseron, « Matières à penser » du 1^{er} septembre 2017, France culture, franceculture.fr/emissions/matieres-penser-avec-serge-tisseron/la-realite-virtuelle-va-t-elle-nous-faire-perdre-le-gout-de-la-realite
- Entretien croisé entre David Cage et Serge Tisseron sur tejerama.fr/tejerama/fr/monde/tout-le-monde-sinquieles-mais-qui-est-pret-a-renoncer-aux-algorithmes.n5682997.php

bien la laisser se faire arrêter par la police ? faut-il privilégier la non-violence dans la lutte pour l'émancipation, au risque d'être tué, ou bien prendre les armes pour se faire respecter ? Dans toutes ces épreuves, vous serez invité à incarner et à diriger, successivement, deux androïdes en quête de liberté, revendiquant le statut d'être humain : Kara, puis Marcus, le robot d'un vieux peintre. Tel est d'ailleurs le sous-titre du jeu : *Become Human*. Il vous arrivera même de devoir accomplir des objectifs opposés. Par exemple, Kara et Alice fuient la police, vous les guidez pour qu'elles lui échappent mais, au moment où vous semblez toucher au but, on vous propose d'incarner l'un de leurs poursuivants, le plus terrible de tous, une sorte d'inspecteur Javert en silicone – un troisième androïde –, policier aussi tenace que têtue. Vous ne pouvez pas vous empêcher alors de le faire courir aussi vite que possible pour qu'il remplisse sa mission : arrêter Kara et Alice ! En vous invitant à endosser le rôle de plusieurs personnages, parfois ennemis, *Detroit* vous permet d'adopter le point de vue mais aussi de ressentir les émotions de chacun d'entre eux. Bref, à faire preuve d'empathie. Et ce n'est pas tout ! Dans chaque situation, vous êtes confronté à plusieurs possibilités, chacune correspondant à une posture psychique différente ! C'est cela aussi, l'empathie : accepter la diversité des points de vue à l'intérieur de soi, de façon à mieux reconnaître leur diversité autour de soi. N'est-ce pas la clé du vivre ensemble ?

Exercer sa liberté

Marcus, lui, appartient à un vieux peintre, Carl, qui le traite comme son fils adoptif. Mais Carl a un vrai fils, Léo, toxicomane

et délinquant. Marcus le surprend en train de voler les toiles de son père, également présent, mais incapable de s'opposer physiquement à son fils. Léo insulte Marcus – vous, donc – en lui rappelant qu'il est une simple créature de plastique, échangeable à volonté. Carl lui ordonne de ne pas faire de mal à Léo, mais ce dernier le frappe. Comment réagir ? Encore une fois, il n'est guère probable qu'une telle situation se produise dans nos vies quotidiennes mais, si nous remplaçons l'agression physique par une agression verbale, cela peut tout à fait le devenir. Si quelqu'un vous insulte, comment réagissez-vous ? La pluralité des réponses possibles nous confronte à l'ampleur de notre liberté...

Plusieurs situations mises en scène dans *Detroit* impliquent un degré de violence élevé, ce qui rend le jeu difficilement utilisable en thérapie. Il est d'ailleurs déconseillé aux moins de 18 ans, selon la classification PEGI. Cependant, ces situations sont évoquées plus que montrées, et le joueur n'y est jamais confronté directement. De plus, il n'est jamais incité à adopter des comportements méprisables. Bien au contraire, il a toujours la possibilité de résister aux personnages qui marginalisent ou asservissent les autres. Et, chaque fois, il construit sa propre boucle décisionnelle : informé de la situation, il choisit de privilégier une émotion ou une autre, et d'agir de telle ou telle manière – ou de parler, puisque parler est aussi une façon d'agir sur le monde. *Detroit* reflète en cela la complexité de la vie quotidienne. Et, à chaque étape, le jeu rappelle que, quel que soit le caractère inhumain d'une situation, il est toujours possible d'y réagir humainement. ■